

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata kuliah di Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Medan terdiri dari mata kuliah teori dan praktek. Menurut Kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa di FBS-Universitas Negeri Medan 65% diantaranya adalah mata kuliah praktek dan 35% lainnya adalah mata kuliah teori. Mata kuliah praktek di antaranya terdiri dari: Lukis, Patung, Kerajinan Anyam, Kerajinan Ukir, Ilustrasi I, II, dan III, Fotografi, Gambar Model I dan II, Anatomi Plastis, Nirmana 2D, Nirmana 3D, Kerajinan Keramik, Kerajinan Batik, *Wood Cut*, Gambar Ragam Hias, Gambar Bentuk I dan II, Sketsa, Serigrafi, Gambar Proyeksi, Gambar di Papan Tulis, dan di dalam mata kuliah praktek terdapat mata kuliah desain yang terdiri dari: Desain Produk, Desain Interior, Desain Eksterior, Desain Komunikasi Visual I dan II, Desain Grafis Komputer I, II, dan III. Pada mata kuliah teori terdiri dari: Wawasan Seni, Sejarah Seni Rupa Indonesia, Sejarah Seni Rupa Timur, Sejarah Seni Rupa Barat, Pengelolaan Laboratorium, Estetika, Kritik Seni dan mata kuliah yang termasuk dalam mata kuliah umum.

Berdasarkan beberapa mata kuliah tersebut, peneliti tertarik menjadikan mata kuliah Desain Produk sebagai bahan penelitian dimana mata kuliah Desain Produk merupakan salah satu mata kuliah wajib yang harus diikuti oleh mahasiswa seni rupa di Jurusan Seni Rupa FBS-Universitas Negeri Medan, khususnya kelas Reguler B angkatan 2011. Mata kuliah ini dilaksanakan dalam bentuk teoritis dan praktis dengan penekanan pada materi praktik (psikomotorik). Materi yang

bersifat teoritis memberi mahasiswa wawasan secara komprehensif tentang desain produk, selanjutnya dengan langkah-langkah metodologis akan memberi bekal mahasiswa kemampuan mengaplikasikan pengetahuan teoritis pada perkuliahan praktik desain produk, yaitu merumuskan konsep desain, membuat gambar rancangan dan mengerjakan *prototype* atau karya jadi.

Seni Rupa terbagi menjadi seni dan desain. Seni terbagi menjadi beberapa kelompok, yaitu: seni lukis, seni keramik, seni patung, seni grafis, seni kriya. Dan desain terbagi menjadi beberapa kelompok, yaitu: desain interior, desain tekstil, desain grafis, desain produk. Desain Produk terbagi lagi menjadi beberapa kategori, yaitu : desain produk (*product design*), desain alat-alat lingkungan (*environmental design*), desain transportasi (*transport & automotive design*).

Pada bagian teori digunakan untuk menjelaskan pengertian desain produk, prinsip-prinsip desain produk, serta pengetahuan tentang langkah-langkah metodologis dan model-model metodologis desain produk. Dasar teoritis ini memberi mahasiswa kemampuan merumuskan konsep desain, yang didukung data *survey* lapangan sebagai riset mini. Selanjutnya konsep desain dikembangkan dalam bentuk rancangan atau rekayasa ide dengan rincian dan spesifikasi bentuk detail yang kemudian gambar rancangan diaplikasikan pada bentuk karya jadi atau *prototype*. Dalam proses perkuliahan praktik ini diselingi dengan diskusi untuk menyempurnakan proses kerja mahasiswa. Oleh sebab itu sebagai mata kuliah wajib, mahasiswa diharapkan dapat mendalami materi perkuliahan ini dimana tujuan mata kuliah ini untuk membantu mahasiswa memperoleh pemahaman dan keterampilan dalam merancang desain produk serta memiliki wawasan tentang

desain produk dan mampu mencipta desain produk yang memiliki karya seni yang bernilai tinggi.

Pada Jurusan Seni Rupa khususnya dalam Desain Produk ditemukan adanya beberapa masalah pada hasil karya yang cenderung monoton dan terlihat biasa saja. Kondisi ini juga terjadi pada mahasiswa regular kelas B di Jurusan Seni Rupa angkatan 2011 FBS-Universitas Negeri Medan. Karya-karya cenderung hanya sekedar memenuhi tugas perkuliahan tanpa ada upaya-upaya mahasiswa untuk mengembangkan potensi dirinya secara lebih aktif produktif mencapai titik maksimal. Berkarya jika hanya sebatas tugas kuliah tanpa ada upaya pengembangan yang dilakukan tentunya tidak dapat dikatakan sebagai hasil karya dari potensi maksimal dan cenderung akan ketinggalan.

Dalam berkarya seni khususnya desain produk, sejumlah mahasiswa yang memiliki perbedaan pengetahuan dari segi teknis, alat ataupun bahan memungkinkan melahirkan perbedaan-perbedaan dalam hasil karya produknya. Dengan perbedaan tersebut maka peranan dosen sebagai pengajar mata kuliah sangat dibutuhkan untuk dapat menyesuaikan proses pembelajaran dengan strategi dan metode yang dianggap mampu meningkatkan motivasi dan lulusan pendidikan Seni Rupa khususnya dalam desain produk.

Kelemahan sekaligus kelebihan yang ada pada karya-karya desain produk mahasiswa sewajarnya dapat penilaian secara berkelanjutan agar dapat ditemukan cara pendekatan keterampilan proses yang memberi peluang-peluang daya saing atas kebutuhan lapangan kerja.

Mencermati kondisi yang demikian, maka penulis tertarik untuk meneliti masalah tersebut dengan judul **Analisis Konsep Desain Produk Mahasiswa Jurusan Seni Rupa FBS-UNIMED Angkatan 2011 Ditinjau Dari Aspek Konseptual Desain Produk.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka timbul pertanyaan-pertanyaan yang perlu dicari jawabannya antara lain;

1. Apakah kesulitan mahasiswa/i Seni Rupa regular kelas B angkatan 2011 dalam menggambar rancangan desain produk?
2. Bagaimanakah kemampuan mahasiswa/i Seni Rupa regular kelas B angkatan 2011 dalam menggambar rancangan desain produk?
3. Bagaimana penerapan konsep desain pada mahasiswa/i Seni Rupa reguler kelas B angkatan 2011 dalam menggambar desain produk?
4. Sejauh mana penerapan aspek desain pada karya produk mahasiswa/i Seni Rupa reguler kelas B angkata 2011?

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara terarah, maka masalah dibatasi pada: Sejauh mana penerapan konsep desain yang ditinjau dari aspek desain yaitu fungsional, aman, teknik, ekonomis, dan estetis pada karya produk mahasiswa/i Seni Rupa reguler kelas B angkatan 2011.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sejauh mana penerapan konsep desain yang ditinjau dari aspek desain yaitu fungsional, aman, teknik, ekonomis, dan estetis pada karya produk mahasiswa/i Seni Rupa reguler kelas B angkatan 2011.

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Ingin mengetahui konsep desain yang dicapai mahasiswa/i Seni rupa regular kelas B angkatan 2011 pada mata kuliah desain produk dalam menggambar desain produk.
2. Ingin mengetahui sejauh mana penerapan aspek desain pada karya desain produk mahasiswa Seni Rupa reguler kelas B angkatan 2011.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Bagi mahasiswa dapat mengetahui kelemahan dan kekurangan dalam menggambar rancangan desain produk dan meningkatkan kualitas karya yang diciptakan selama mengikuti perkuliahan Desain Produk.
2. Bagi Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNIMED, penelitian ini bermanfaat untuk bahan evaluasi penilaian hasil menggambar rancangan hingga dalam bentuk karya jadi ditinjau dari prinsip dan konsep desain dan rincian kemampuan mahasiswa Seni Rupa UNIMED.

3. Bagi masyarakat, penelitian ini berguna sebagai masukan, terutama masukan kepada para produsen untuk dapat menghasilkan produk yang berkualitas dan bermutu tinggi dengan memperhatikan prinsip dan konsep desain.
4. Bagi penulis, penelitian ini berguna untuk memperluas pengetahuan penulis tentang desain produk mulai dari menggambar rancangan desain hingga mewujudkannya dalam bentuk karya jadi yang dikerjakan mahasiswa/i reguler kelas B angkatan 2011 serta mengaplikasikan pengetahuan setelah mengikuti perkuliahan di Jurusan Seni Rupa.